

SISTEM INFORMASI LAYANAN TRANSAKSI EFATA DESAIN INTERIOR



**Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Strata I
Pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:
TIKA PRATIWI
L200170046**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN


SISTEM INFORMASI LAYANAN TRANSAKSI EFATA DESAIN INTERIOR

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:
TIKA PRATIWI
L200170046

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Maryam, S.Kom., M.Eng.

NIK. 100.1919

HALAMAN PENGESAHAN

**SISTEM INFORMASI LAYANAN TRANSAKSI EFATA DESAIN
INTERIOR**

OLEH

TIKA PRATIWI

L200170046

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari Senin, 19 Juli 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

- 1. Maryam, S.kom.,M.Eng.
(Ketua Dewan Penguji)**
- 2. Dr. Endah Sudarmilah, S.T., M.Eng.
(Anggota I Dewan Penguji)**
- 3. Dr.,Ir. Bana Handaga, M.T.
(Anggota II Dewan Penguji)**

(.....)

(.....)

(.....)

**Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika**



**Nurgiyatna, S.T, M.Sc, Ph.D
NIK. 881**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 05 Juli 2021

Penulis



TIKA PRATIWI
L200170046

SISTEM INFORMASI LAYANAN TRANSAKSI EFATA DESAIN INTERIOR

Abstrak

Desain interior merupakan perancangan tata letak dan juga perancangan ruang dalam di sebuah bangunan. Perusahaan Interior pasti memiliki sistem informasi yang ditujukan kepada pelanggan, contohnya pada perusahaan EFATA Desain Interior. Tampilan sistem sebelumnya hanya memberikan informasi tentang desain interior, tanpa adanya pengelolaan transaksi di dalamnya sehingga dirasa kurang efektif. Sebelumnya EFATA Desain Interior dalam melakukan transaksi dilakukan secara langsung atau melalui media komunikasi lainnya. Masalah yang muncul adalah terjadinya kesalahan dalam pencatatan data dan juga ketidakefisienan dalam layanan penyewaan jasa. Penelitian ini bertujuan membangun sebuah sistem informasi yang dapat melayani transaksi pemesanan pelanggan. Sistem ini bermanfaat untuk melakukan transaksi, memberikan kemudahan untuk melakukan transaksi dan memilih desain. Penelitian berhasil membangun sebuah sistem informasi yang dapat mempermudah layanan transaksi dalam pemilihan desain, kalkulasi biaya dan lain-lain. Berdasarkan hasil pengujian *blackbox* sistem sudah berjalan sesuai dengan fungsinya dan uji kuisioner *SUS* dinyatakan layak. Sistem ini mampu membantu pengguna dalam memberikan layanan transaksi dan menyediakan informasi desain.

Kata Kunci: desain interior, transaksi, penulisan ilmiah, formulir.

Abstract

Interior design is the design of the layout and also the design of space in a building. Interior companies must have an information system aimed at customers, for example the company EFATA Interior Design. The previous system view only provided information about interior design, without any basic management in it so it was deemed less effective. Previously, EFATA Interior Design was carried out in person or through other communication media. Problems that arise are errors in data recording and also inefficiency in service rental services. This research aims to build an information system that can serve customer order transactions. This system is useful for making transactions, providing services for making transactions and selecting designs. Research has succeeded in building an information system that can facilitate transaction services in design selection, cost calculations and others. Based on the results of the blackbox examiner the system is running according to its function and the SUS questionnaire test is declared feasible. This system is able to assist users in providing transaction services and providing design information.

Keywords: interior design, transactions, scientific writing, forms.

1. PENDAHULUAN

Teknologi Komunikasi dan Informasi merupakan aplikasi pengetahuan serta keterampilan yang digunakan untuk menyalurkan informasi dengan tujuan membantu penyelesaian masalah seseorang agar tercapai tujuan dari komunikasi sehingga

membantu kehidupan manusia (Setiawan, 2018). Teknologi Komunikasi dan Informasi saat ini berkembang semakin pesat dari tahun ke tahun sehingga memudahkan bagi perusahaan dalam menginformasikan usahanya ke kalangan pelanggan secara online. Perkembangan teknologi telah merambah keberbagai bidang salah satunya bidang desain interior. Desain interior merupakan perancangan tata letak dan juga perancangan ruang dalam di sebuah bangunan agar terlihat lebih menarik. Desain Interior ini bersifat kontemporer atau bisa disebut kekinian dilihat dengan terdapatnya variasi dan fleksibilitas ruangnya, namun keberhasilannya ditentukan dari kesederhanaan dan kejelasan dalam setiap ruangan yang dijadikan tujuan utamanya (Kugler, 2007). Desain interior bertujuan untuk menciptakan suatu elemen-elemen yang saling berkaitan agar mencapai aspek estetik, kenyamanan dan keamanan ruangan. Perusahaan konsultan interior pada umumnya masih belum dikenal oleh masyarakat awam, karena beberapa konsultan yang belum memiliki ruang pengenalan yang cukup. Pada umumnya konsultan dan retail interior ini tidak bergerak secara bersamaan, terutama dari masing-masing lokasi kedua bidang ini. Hal ini berakibat kesulitan bagi desainer maupun klien untuk memenuhi kebutuhan yang berhubungan dengan desain interior (Handoyo, 2014). Oleh karena itu diperlukan adanya pengenalan tentang konsultan interior melalui media sosial seperti sistem informasi melalui website.

Setiap perusahaan pasti memiliki sistem yang digunakan sebagai sarana informasi yang ditujukan kepada pelanggan. Perusahaan EFATA Desain Interior memiliki sebuah sistem informasi yang masih dibuat sederhana dan hanya memberikan informasi tentang desain interior seperti penampilan gambar desain-desain yang disediakan sebelumnya oleh pihak interior. Jika pelanggan mengakses sistem informasi tersebut, maka hanya bisa melihat penampilan desain- desain saja. Jika pelanggan akan melakukan transaksi pemesanan jasa harus melakukan pengisian data secara langsung atau menghubungi melalui media komunikasi lainnya. Masalah yang akan muncul adalah terjadinya kesalahan dalam pencatatan data yang dilakukan perusahaan dan juga ketidakefisienan dalam layanan penyewaan jasa. Proses transaksi dapat dilakukan dengan mudah yaitu melalui pengisian formulir pada website.

Penelitian (Wahyuni & Sugiarti, 2017) memberikan penjelasan bahwa formulir transaksi merupakan bukti bahwa adanya persetujuan yang diberikan pelanggan atas

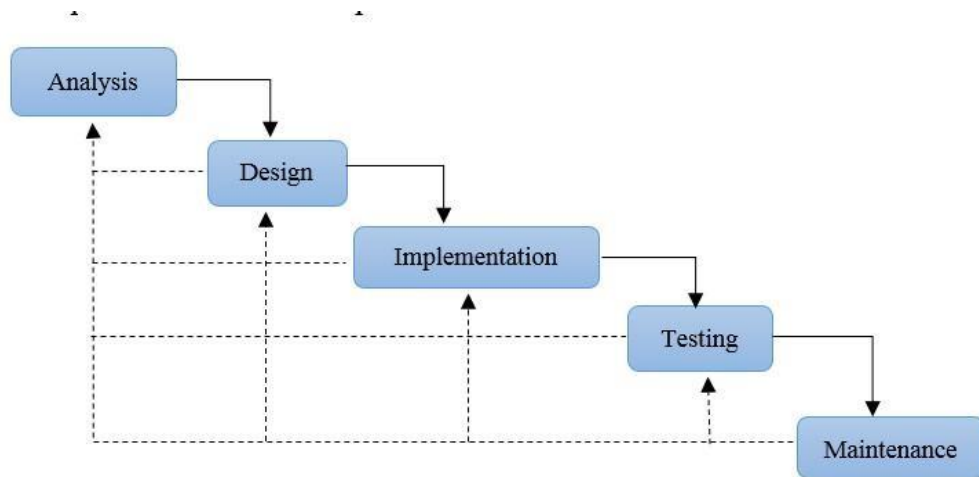
dasar penyewaan jasa desain rumah/bangunan. Selain mengurangi adanya kesalahan dalam pendataan ketika melakukan transaksi secara langsung maupun melalui media komunikasi lain. Tidak jarang banyak salah pendataan yang dilakukan oleh pihak interior saat melakukan persalinan data. Sehingga diperlukan layanan transaksi yang dapat memudahkan bagi kedua pihak. Dengan adanya transaksi online seperti pengisian formulir data dapat memberikan jangkauan penyewaan jasa secara global dan bisa diakses tidak terbatas tempat dan waktu, sehingga memudahkan pelanggan kapan saja melakukan penyewaan jasa desain, tanpa khawatir kalau penyewaan jasa secara langsung pada perusahaan tutup karena jam kerja (Achmad, 2018). Dalam hal tersebut perlu adanya pembangunan sistem informasi layanan transaksi yang mempermudah dalam pendataan dan tidak adanya kesalahan persalinan data. Sistem informasi layanan transaksi desain diharapkan bisa membantu pesanan desain menjadi terpadu dan praktis serta dapat digunakan untuk penyampaian informasi yang lengkap kepada pelanggan seperti pada pemasaran maupun penyampaian informasi lainnya (RizMajid, Riyadi, Wardani, 2016).

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian bertujuan membangun sebuah sistem informasi yang terdapat layanan transaksi secara langsung dengan melakukan pengisian formulir data yang berisi informasi detail nama, alamat, nomor telepon, keterangan detail desain yang diinginkan dan lainnya yang tersedia di sistem informasi EFATA Desain Interior. Pelanggan bisa memasukkan keterangan detail desain yang diinginkan sesuai budget yang ada melalui halaman website yang telah disediakan. Penelitian, yang membedakan dari penelitian sebelumnya, yaitu perbedaan pengisian formulir transaksi yang terdapat pengiriman bukti pembayaran transaksi yang pada penelitian sebelumnya dilakukan melalui chat whatsapp. Pembangunan sistem informasi ini diharapkan mampu memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam melakukan layanan transaksi, mengakses informasi yang dibutuhkan, serta kemudahan pengelolaan data untuk pihak EFATA Desain Interior dan juga bagi pelanggan.

2. METODE

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam sistem informasi layanan transaksi ini adalah metode *waterfall*. *Waterfall* merupakan model klasik

yang bersifat sistematis di dalam proses pembangunan suatu sistem yang akan dibangun (Mailasari, 2019). Metode watelfall ini diproses secara bertahap dan urut sehingga menghasilkan suatu sistem dengan kualitas yang cukup baik. Berikut ini tahapan dari metode waterfall:



Gambar 1. *Metode Waterfall*

Pada Gambar 1 terdapat tahap dari metode waterfall yang terdiri dari analisis, design, implementation, testing dan maintenance. Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahap metode waterfall yang dilakukan dalam penelitian :

2.1 Tahap *Analysis*

Tahap analisis pada metode waterfall ini yaitu tahap yang pertama untuk pengumpulan data- data yang akan dibutuhkan oleh sistem dan harus dilakukan karena pada tahap ini akan mendata daftar terperinci yang berkaitan kebutuhan pengguna, fungsi dari sistem, dan batasan apa saja yang terdapat di dalam sistem (Moses, 2018). Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara, observasi, dan studi pustaka, dan metode-metode tersebut memiliki cara yang berbeda dalam pengambilan data atau informasi yang nantinya akan digunakan (Barokati, 2017; Heriyanto al.; Setyanti & Ati). Analisis Kebutuhan dibagi menjadi 2 yaitu :

2.1.1 Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional dalam sistem ini ditujukan kepada 2 pihak yang pertama untuk pegawai perusahaan yang bertugas sebagai admin dan memiliki hak akses untuk dapat melakukan monitoring perusahaan desain interior, kinerja pegawai serta mengelola akun pegawai perusahaan dengan menambah atau menghapus data desain

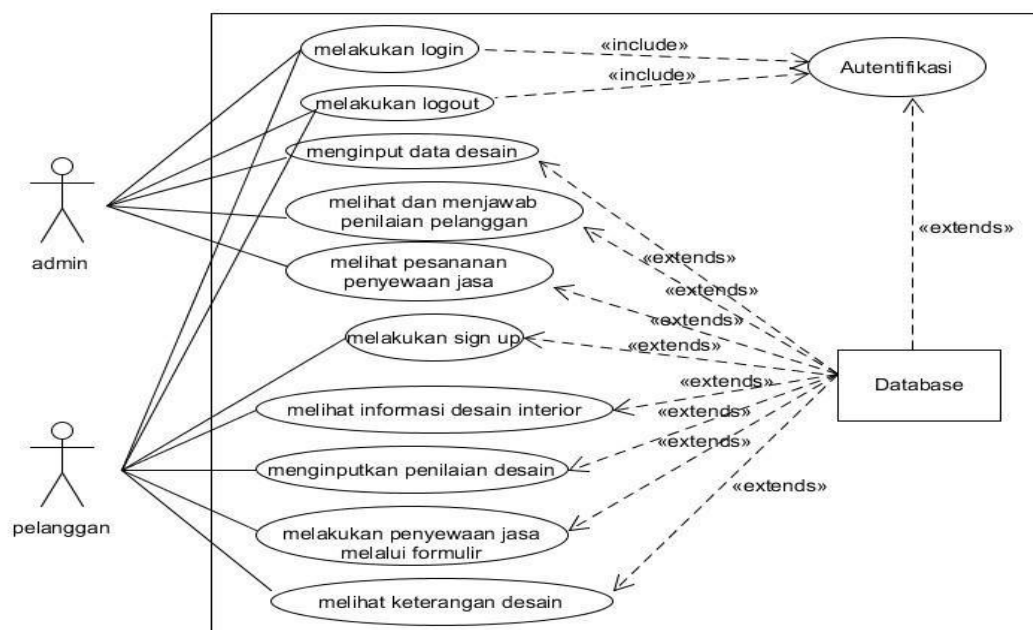
interior serta mengelola transaksi perusahaan. Yang kedua ditujukan kepada pelanggan dan memiliki hak akses dalam melihat informasi desain yang disediakan, melakukan pesanan jasa, dan memberikan komentar tentang pelayanan perusahaan.

2.1.2 Kebutuhan non-fungsional

Analisis Kebutuhan non-fungsional berupa kebutuhan *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Sistem informasi transaksi pada EFATA Desain Interior dapat dijalankan menggunakan *hardware* (perangkat keras) seperti komputer (PC) atau laptop untuk mengelola data, dalam sistem ini akan menggunakan beberapa *software* (perangkat lunak) yakni *XAMPP* sebagai penunjang untuk beberapa bahasa pemrograman seperti *PHP* dan *MySQL*, *Visual Studio Code* sebagai *text editor* pembuatan script system, *HTML* digunakan sebagai *front end* dari sistem, *CSS* sebagai pembuatan tampilan yang menarik, untuk menjalankan sistem menggunakan *Google Chrome*, dan sebagai *Operating System* menggunakan *Microsoft Windows 7*.

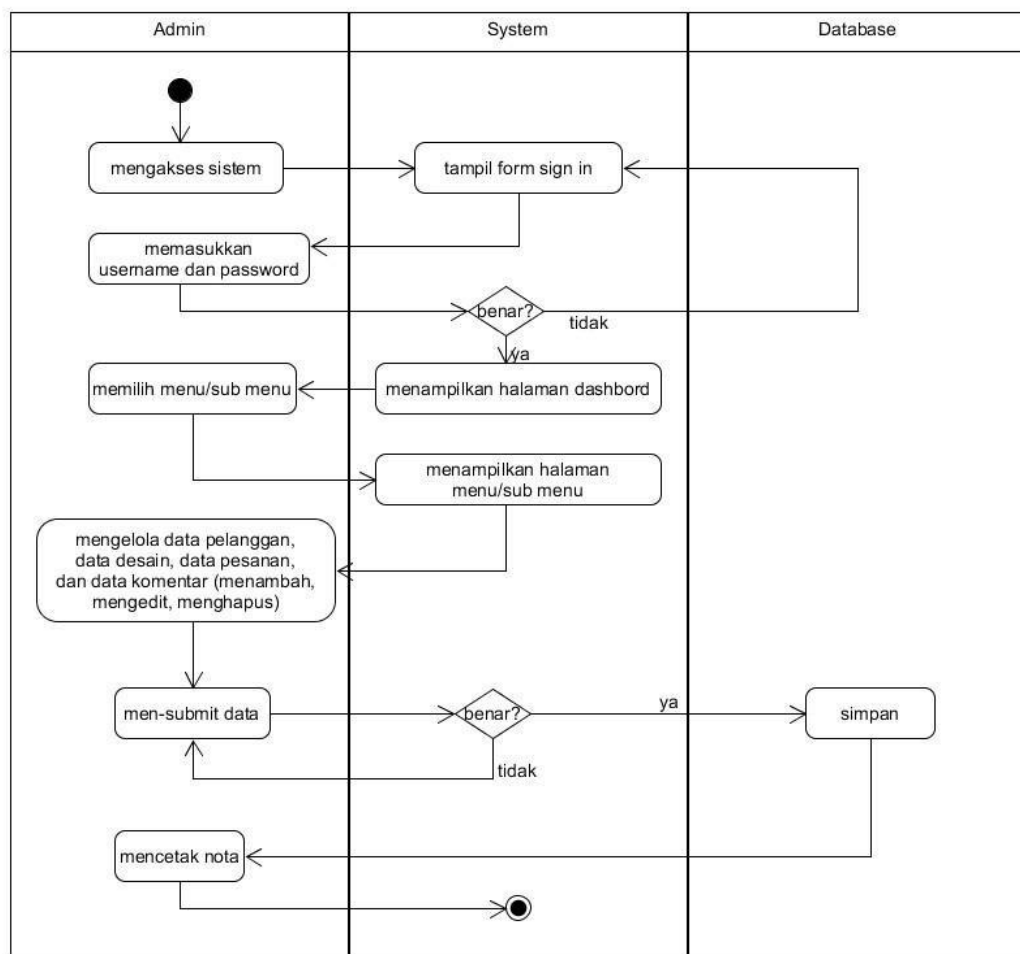
2.2 Tahap Design

Tahap kedua pada metode waterfall adalah desain sistem yang digunakan untuk menggambarkan rancangan dari kumpulan data yang sudah dilakukan pada tahap analisis dan kemudian akan direpresentasikan ke dalam perangkat lunak. Perancangan desain sistem dilakukan dengan melakukan tahap permodelan sistem seperti Use Case Diagram, Activity Diagram dan Entity Relationship Diagram (ERD).



Gambar 2. Use Case Diagram

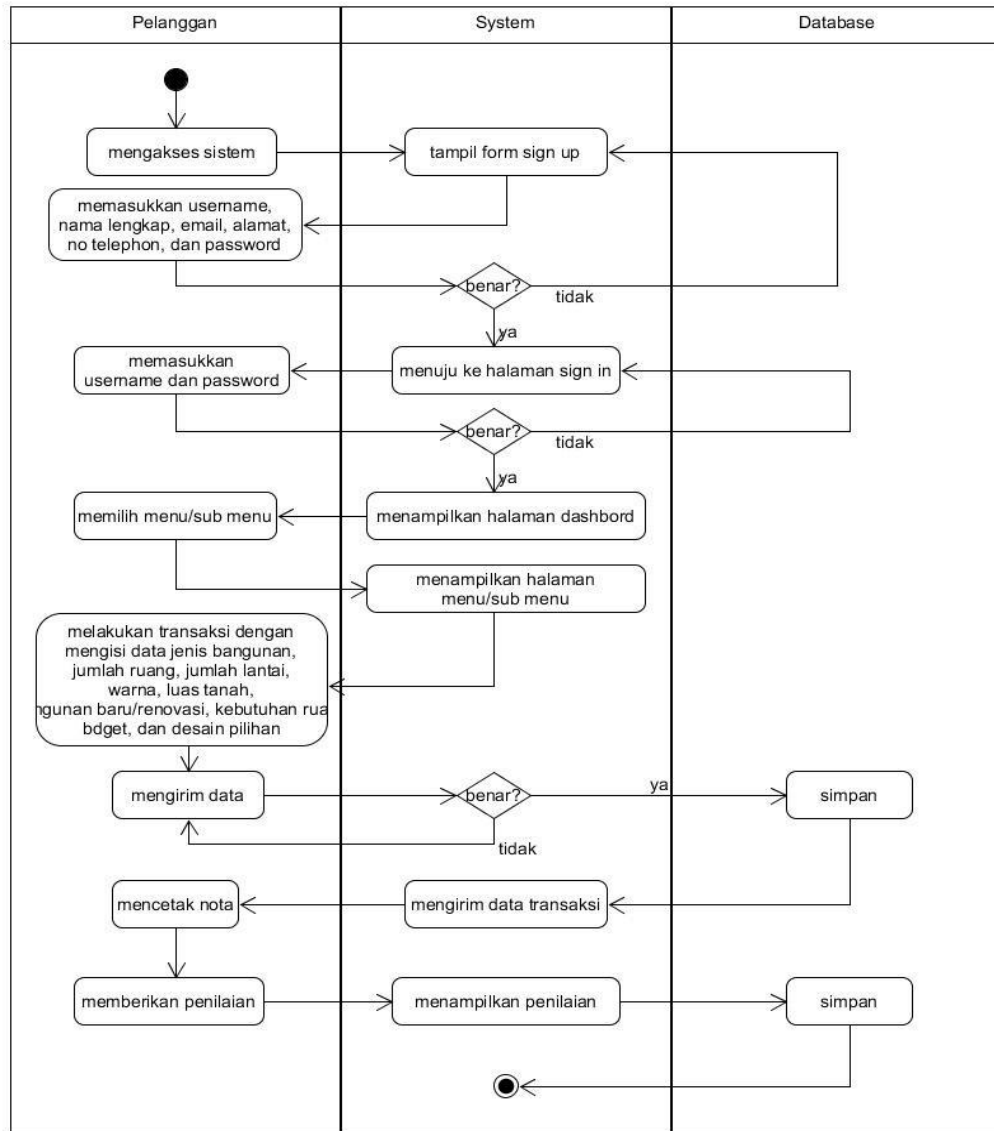
Gambar 2 merupakan sebuah usecase diagram yang menggambarkan tentang akses admin dan pelanggan mengenai kegiatan yang dapat dilakukan dalam pengelolaan data yang tersedia pada setiap tampilan website. Admin dapat melakukan login, logout, menginputkan desain- desain yang ingin ditampilkan pada website, melihat bagaimana penilaian pelanggan terhadap desain yang disajikan dan juga melihat pesanan penyewaan jasa desain dari pelanggan. Pelanggan sign up, login, logout, dapat melihat informasi tentang desain-desain yang disajikan, menginputkan penilaian tentang desain, melakukan penyewaan jasa desain melalui pengisian formulir, melihat keterangan desain yang akan dipesan.



Gambar 3. Activity Diagram Admin

Activity Diagram pada Gambar 3 menggambarkan aktifitas yang akan dilakukan admin dalam sistem ini yaitu melakukan sign in dengan memasukkan username dan password yang akan diproses sistem. Kemudian admin dapat memilih menu/sub menu dan sistem akan menampilkannya, selanjutnya admin dapat mengelola

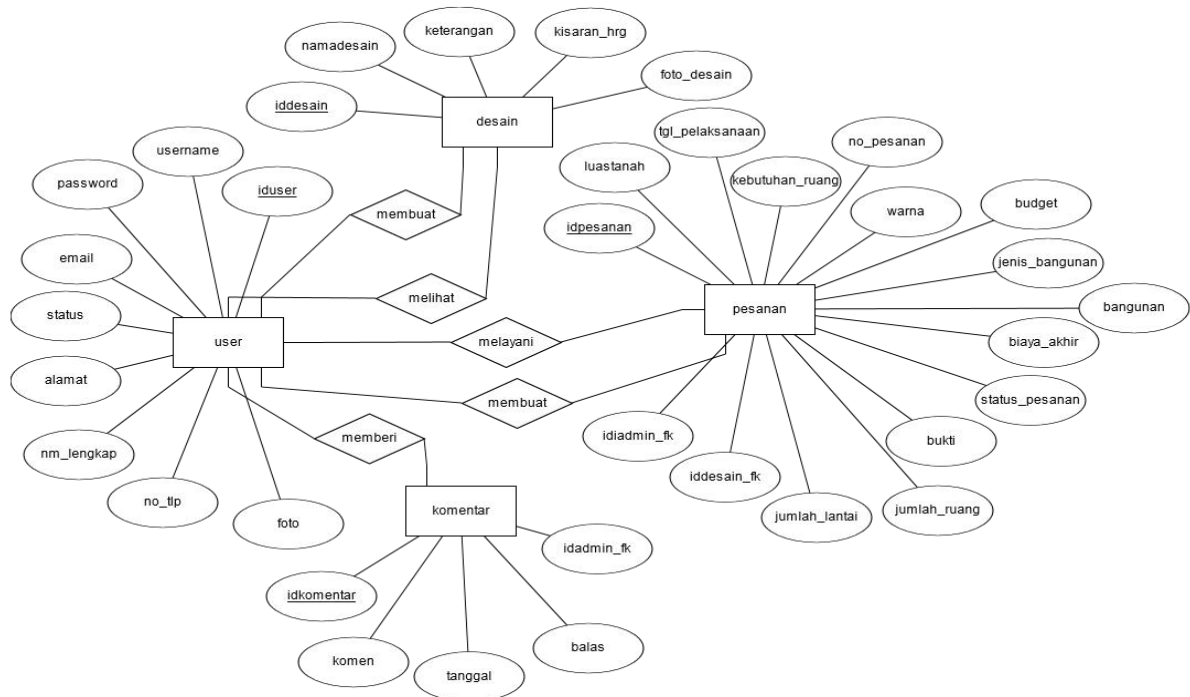
data pelanggan, data desain, data pesanan, dan data komentar yang didalamnya terdapat fitur tambah, edit dan hapus. Setelah itu admin dapat men-submit data dan data tersimpan.



Gambar 4. Activity Diagram Pelanggan

Activity Diagram pada Gambar 4 menggambarkan aktifitas yang akan dilakukan pelanggan dalam sistem ini yaitu melakukan *sign up* kemudian sistem akan memproses. Selanjutnya pelanggan melakukan *sign in* dan menginputkan username dan password sistem akan memproses kembali. Selanjutnya dalam menu/sub menu pelanggan dapat melakukan transaksi dengan mengisi data jenis bangunan, jumlah ruang, jumlah lantai, warna, luas tanah, bangunan baru/renovasi, kebutuhan ruang, budget, dan desain pilihan jika pengiriman berhasil akan menyimpan data dan sistem

akan mengirimkan pesanan ke admin setelah itu pelanggan dapat mencetak nota. Setelah melakukan transaksi pelanggan dapat memberikan penilaian terhadap desain dan sistem akan menampilkan penilaian kemudian disimpan di database.



Gambar 5. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) pada Gambar 5 menggambarkan permodelan struktur data dan hubungan antar data dalam database yang terdiri dari 4 entitas, yaitu user, desain, pesanan, komentar. Di dalam masing-masing entitas terdiri dari beberapa atribut. Entitas user didalamnya terdapat admin dan pelanggan. Admin dapat membuat/mengisi desain yang ingin diingin ditampilkan dan dapat melayani pesanan dari pelanggan. Pelanggan dapat melihat desain yang ada dalam sistem, membuat pesanan desain yang diinginkan, dan bisa memberikan penilaian pelayanan desain yang diterapkan.

2.3 Tahap *Implementation*

Tahap implementasi adalah tahap perancangan yang telah disiapkan dan dirancang sebelumnya yang akan diubah dalam suatu bahasa kode pemrograman yang nantinya akan diintegrasikan menjadi sebuah sistem dan akan dihubungkan dengan database. Dengan begitu sistem dapat berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan pada setiap menu. Proses pemrograman pada pembuatan sistem menggunakan

XAMPP sebagai penunjang untuk beberapa bahasa pemrograman antara lain yaitu *PHP*, dan *MYSQL*. *Codeigniter* adalah *framework PHP* yang digunakan untuk membangun suatu aplikasi *PHP* dinamis, *HTML* disini digunakan sebagai untuk pembuatan tampilan *front end* pada sistem dengan *CSS* untuk mengatur tampilan sistem website yang menarik. *Visual Studio Code* dipakai untuk *text editor* pembuatan script dalam sistem. Admin dan pelanggan disini berperan sebagai *back end* pada sistem dimana admin yang dapat melakukan perubahan informasi yang terdapat pada tampilan pelanggan dan juga melakukan pelayanan transaksi, kemudian pelanggan yang melihat informasi dan mengajukan pesanan desain. Sistem ini nantinya akan dihosting agar dapat mempermudah pelanggan dalam menjangkau layanan transaksi ini.

2.4 Tahap Testing

Tahap Testing adalah tahap pengujian sistem atau percobaan sistem sebelum diserahkan kepada pengguna nantinya. Tahap ini dilakukan sebagai cara untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah dapat dijalankan dengan lancar dan berfungsi dengan semestinya tanpa ada error atau kekurangan pada sistem. Pengujian sistem akan dilakukan dengan menggunakan *Blackbox testing* dan *System Usability scale (SUS)*.

2.4.1 *Blackbox testing* merupakan pengujian yang melihat hasil dari eksekusi melalui pengambilan data pengujian yang memeriksa fungsional dari perangkat lunak suatu sistem. Pengujian *blackbox* akan mengevaluasi hanya dari interfacenya dan fungsionalitasnya tanpa mengetahui sesungguhnya yang terjadi dalam proses detail input dan outputnya. Kesalahan yang biasanya ditemukan pada pengujian ini seperti: fungsi yang hilang dan tidak benar, kesalahan tampilan luar atau interfacenya, kesalahan akses database eksternal, kesalahan kinerja dalam sistem yang tidak sesuai dan juga kesalahan terminasi.

2.4.2 Menurut pendapat dari Brooke (1986), Pengujian *SUS* memiliki sepuluh pertanyaan *SUS* sederhana dengan lima poin skala likert yaitu poin 1 sangat tidak setuju (STS) sampai poin 5 sangat setuju (SS). Perhitungan hasil *SUS* yaitu:

- a. Perhitungan dari nilai skor angka ganjil atau genap yang diambil dari setiap pertanyaan

- b. Perhitungan nomor ganjil dinilai dari jawaban dikurangi 1 atau disebut (a-1), pertanyaan untuk nomor genap yaitu 5 (5-a) dikurangi dengan pertanyaan yang dipilih.
- c. Nilai yang diperoleh akan dikalikan 2.5 setiap skor, totalnya nanti dijumlahkan.
- d. Klasifikasi rata-rata dari nilai skor :
 - 1) Usable, jika nilai yang diperoleh diatas 80,3
 - 2) Marginal, rata-rata nilai *SUS* yang diperoleh antara 50-80,3 memiliki arti yaitu diperlukan peningkatan sistem yang lebih lagi terhadap sistem yang telah dikembangkan.
 - 3) Unacceptable, rata-rata nilai *SUS* yang diperoleh dibawah 50 berarti sistem yang telah dikembangkan tidak bisa diterima.

Kuisisioner yang dikelola dilakukan menggunakan telah disebarkan kepada 12 pelanggan dan menghasilkan nilai dengan rata-rata 80,625. Dalam hal ini maka sistem layanan transaksi yang dikembangkan ini termasuk kedalam kategori *Usable*.

2.5 Tahap *Maintenance*

Tahap akhir pada metode waterfall adalah Instalansi dan maintenance dimana pengguna dari website harus memahami dan mengerti fungsi kerja sistem karena nantinya penerapan pemeliharaan sistem sepenuhnya akan dilakukan oleh pengguna. Diharapkan pengguna dapat menerapkan sistem dengan mudah dan sesuai dengan yang diinginkan.

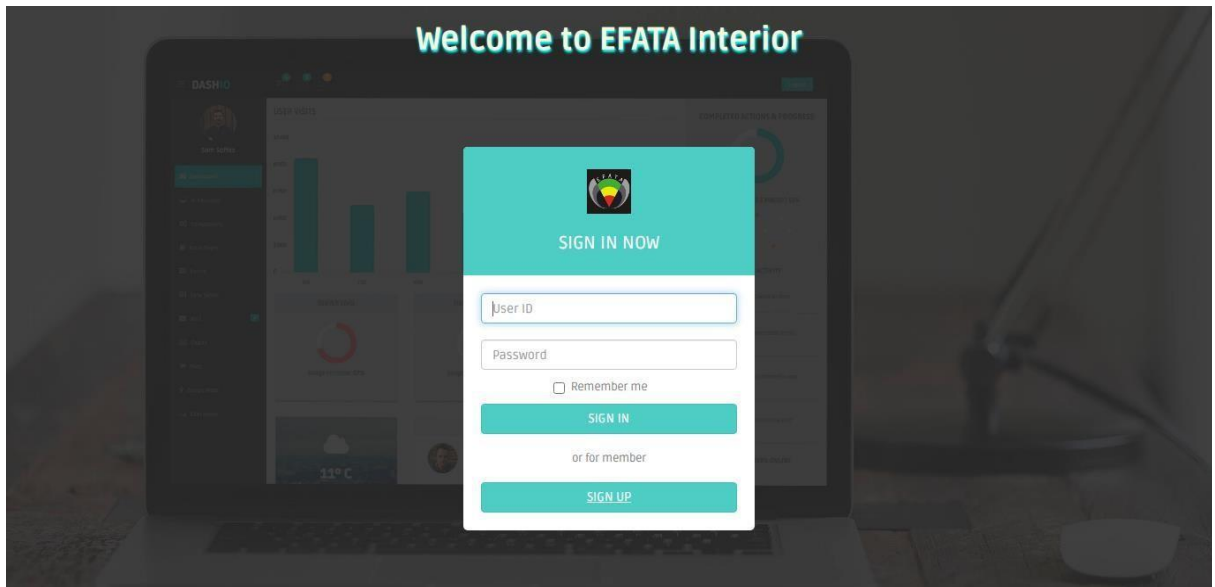
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan akan menghasilkan sebuah sistem yang mengelola layanan transaksi secara online yang berisikan data pelanggan, data informasi desain interior, data perusahaan dan juga data transaksi penyewaan jasa desain. Sistem Informasi Layanan Transaksi pada Perusahaan EFATA Desain Interior Surakarta ini memiliki layanan seperti formulir yang nantinya akan diisi oleh pelanggan sesuai dengan data desain yang diinginkan yang nantinya akan ditampilkan atau diterima langsung datanya kepada admin kemudian diproses. Sistem ini juga mengharuskan pelanggan untuk mengupload bukti transfer kepada admin.

3.1 Hasil

3.1.1 Admin

Sebelum admin mengakses sistem, admin harus melakukan *sign in* terlebih dahulu dengan cara memasukkan username dan juga password pada inputan sistem, jika tidak sesuai dengan username dan password maka akan kembali ke halaman *sign in* seperti Gambar 4.



Gambar 4. *Halaman Sign in*

Setelah melakukan sign in sistem menuju kehalaman utama admin dan pada halaman utama admin terdapat beberapa menu yang pertama yaitu pada halaman tambah member, di halaman tambah member admin dapat menambahkan anggota member yang dapat bertransaksi dalam sistem informasi ini dengan menginputkan beberapa data yaitu username, password, nama lengkap, alamat, email, nomor telephon, dan juga foto yang ditampilkan sistem seperti pada Gambar 5.

EFATA INTERIOR

admin

Dashboard

Member

Daftar Member

Tambah Member

Desain

Pesanan 0

Komentar 0

> Tambah Member

Username

Password

Nama Lengkap

Alamat

Email

No. telephon

Foto

Choose File No file chosen

Logout

Gambar 5. Halaman Tambah Member

Jika data yang diisikan dalam halaman member tersebut benar dan member dapat terdaftar maka selanjutnya akan menuju ke halaman daftar member yang terdapat data dari member-member yang sudah terdaftar dan pada halaman tersebut admin bisa melakukan edit ataupun menghapus data member, dan jika data yang dimasukkan salah akan kembali ke halaman tambah member. Tampilannya seperti pada Gambar 6 tersebut.

EFATA INTERIOR

admin

Dashboard

Member

Daftar Member

Tambah Member

Desain

Pesanan 0

Komentar 0

Daftar Member

Show 10 entries

Search:

No	Username	Nama Lengkap	Email	Alamat	No. Telephon	Foto	Tindakan
1	mei	meiindah	mei@gmail.com	solo	082345123433		edit hapus
2	tikaprt	Tika Pratiwi	tikaprtiwi0717@gmail.com	surakarta	09825283538		edit hapus

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

© Copyrights Dashio. All Rights Reserved
Created with Dashio template by TemplateMag

Gambar 6. Halaman Daftar Member

Selanjutnya pada halaman admin terdapat menu atau halaman tambah desain disini admin harus menginputkan data sesuai data desain seperti nama desain, keterangan yang berisi pengertian dari desain, kisaran harga dan juga foto desain. Tampilannya akan seperti pada Gambar 7.

Gambar 7. Halaman Tambah Desain

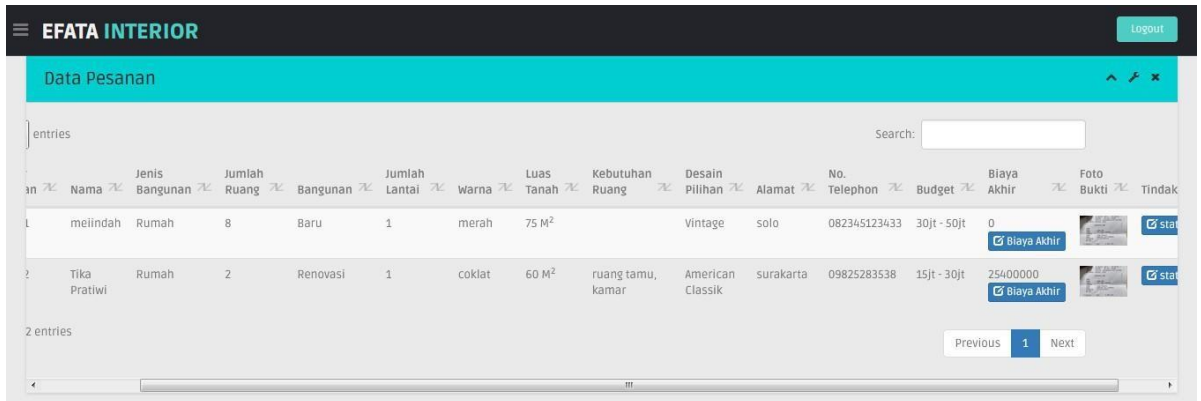
Pada halaman input desain terdapat data-data desain yang sudah dimasukkan, dan pada halaman desain tersebut menampilkan nama desain, keterangan desain yang berisikan pengertian dari desain, kisaran harga yang ditawarkan, dan admin bisa melakukan edit ataupun menghapus data desain. Tampilannya seperti pada Gambar 8.

No	Nama Desain	Keterangan	Kisaran Harga	Gambar	Tindakan
1	American Classic	American Classic Style adalah desain interior yang biasa digunakan sebagai bentuk pembaruan dari gaya klasik Eropa. Desain interior semacam ini memiliki ciri vintage yang sangat khas.	350rb - 400rb		edit hapus
2	Minimalis	Model yang satu ini sering dikaitkan dengan konsep modern. Minimalis adalah gaya yang menggabungkan estetika dan kesederhanaan. Sebuah ruangan yang mengadopsi gaya minimalis berisi beberapa perabot simpel yang dapat menampilkan efek dekorasi yang maksimal.	250rb - 320rb		edit hapus
3	Kontemporer	Gaya kontemporer pada dasarnya merupakan paduan konsep masa kini dan masa depan. Model ini memberikan nuansa hangat dan dingin dalam waktu yang bersamaan. Dengan tampilan yang bersih, hampir jarang menemukan pernak pernik di ruangan kontemporer. Elemen dasar seperti warna netral, bersih dan halus menjadi ciri utamanya.	300rb - 400rb		edit hapus
4	Vintage	Model yang memiliki ciri motif bunga-bunga ini mewakili model kuno yang tak lekang oleh zaman. Perabot vintage umumnya sudah berusia puluhan tahun namun tetap terlihat kokoh dan menawan. Sebuah ruangan yang dihiasi	300rb - 400rb		edit hapus

Gambar 8. Halaman Data Desain

Pada halaman selanjutnya yaitu data pesanan yang berisi data pesanan menampilkan nomor pesanan, nama pelanggan, jenis bangunan, bangunan

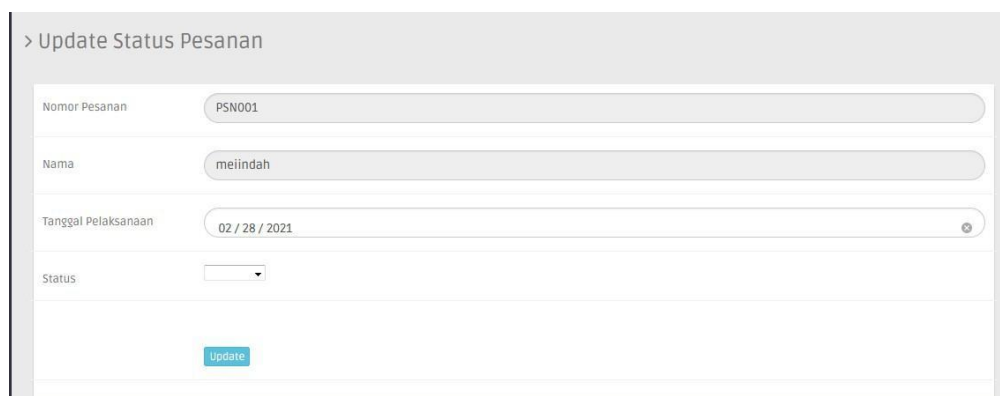
baru/renovasi, jumlah lantai, warna yang diinginkan, luas tanah, kebutuhan ruang, desain pilihan, alamat, nomor telepon, budget yang dimiliki, biaya akhir yang nantinya bisa diubah sesuai biaya yang sudah ditentukan, foto bukti pembayaran, dan admin dapat melakukan perubahan status pesanan. Tampilan seperti Gambar 9.



No.	Nama	Jenis Bangunan	Jumlah Ruang	Jumlah Lantai	Warna	Luas Tanah	Kebutuhan Ruang	Desain Pilihan	Alamat	No. Telephon	Budget	Biaya Akhir	Foto Bukti	Tindak
1	meiindah	Rumah	8	Baru	1	merah	75 M ²		Vintage	solo	082345123433	30jt - 50jt	0	Biaya Akhir Foto Bukti Tindak
2	Tika Pratiwi	Rumah	2	Renovasi	1	coklat	60 M ²	ruang tamu, kamar	American Classik	surakarta	09825283538	15jt - 30jt	25400000	Biaya Akhir Foto Bukti Tindak

Gambar 9. Halaman Data Pesanan

Jika admin ingin mengubah status pesanan maka pada halaman data pesanan sebelumnya admin dapat memilih tindakan yang nantinya akan menampilkan halaman status pesanan. Pada halaman status pesanan admin bisa menambahkan tanggal pelaksanaan dan admin dapat merubah status pesanan dengan memilih pilihan selesai seperti Gambar 10.



> Update Status Pesanan

Nomor Pesanan: PSN001

Nama: meiindah

Tanggal Pelaksanaan: 02 / 28 / 2021

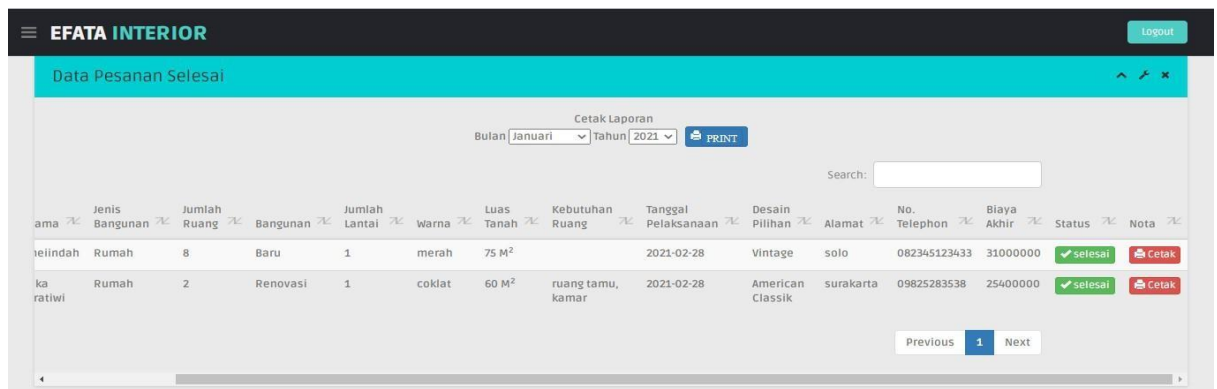
Status:

[Update](#)

Gambar 10. Halaman Update Status Pesanan

Ketika perubahan status telah berhasil maka selanjutnya akan menuju atau menampilkan halaman pesanan selesai disini terdapat data pesanan yang telah selesai dikerjakan yang berisi nomor pesanan, id pesanan, nama pelanggan, jenis bangunan, jumlah ruang, bangunan baru/renovasi jumlah lantai, warna, luas tanah, kebutuhan ruang, tanggal pelaksanaan pembuatan desain, desain pilihan, alamat, nomor telepon

biaya, status, nota, dan admin dapat mencetak laporan sesuai bulan dan tahun yang diinginkan tampilannya seperti pada Gambar 11.



EFATA INTERIOR Logout

Data Pesanan Selesai

Cetak Laporan
Bulan: Januari Tahun: 2021 PRINT

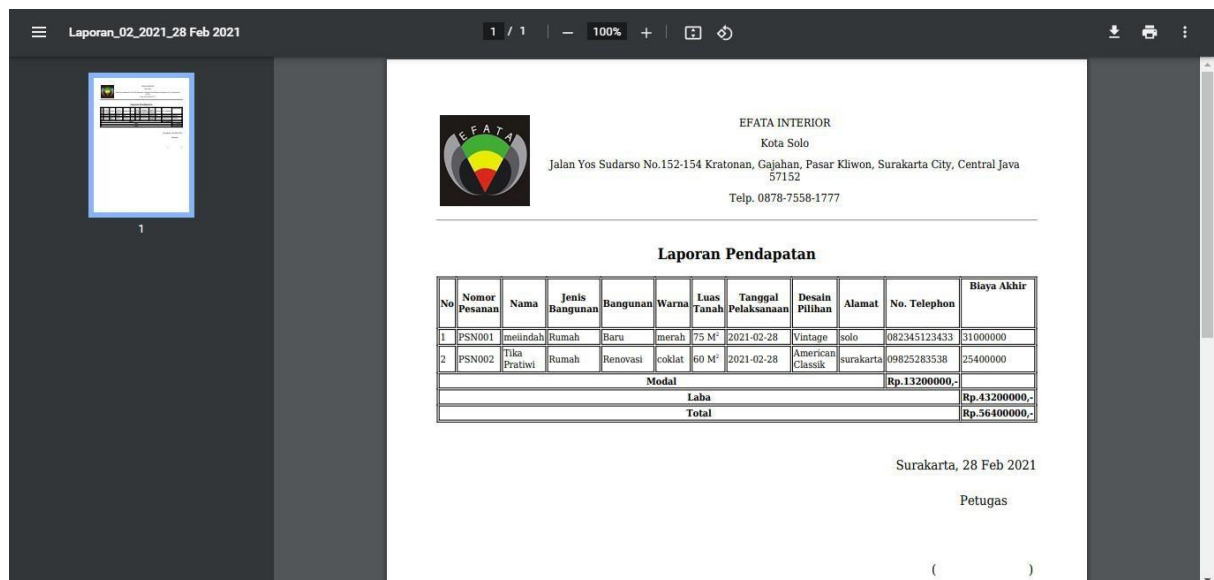
Search:

Nama	Jenis Bangunan	Jumlah Ruang	Bangunan	Jumlah Lantai	Warna	Luas Tanah	Kebutuhan Ruang	Tanggal Pelaksanaan	Desain Pilihan	Alamat	No. Telephon	Biaya Akhir	Status	Nota
melindah	Rumah	8	Baru	1	merah	75 M ²		2021-02-28	Vintage	solo	082345123433	31000000	selesai	Cetak
Tika Pratiwi	Rumah	2	Renovasi	1	coklat	60 M ²	ruang tamu, kamar	2021-02-28	American Classic	surakarta	09825283538	25400000	selesai	Cetak

Previous 1 Next

Gambar 11. Halaman Data Pesanan Selesai

Jika admin melakukan cetak laporan sesuai bulan dan tahun yang diinputkan maka selanjutnya akan menuju kehalaman laporan yang berisikan tentang laporan pada bulan dan tahun tertentu yang mencantumkan modal yang berasal dari biaya investasi atau pemeliharaan dan biaya operasional, laba, total pendapatan. Tampilan pada Gambar 12 berikut ini.



EFATA INTERIOR
Kota Solo
Jalan Yos Sudarso No.152-154 Kratonan, Gajahan, Pasar Kliwon, Surakarta City, Central Java 57152
Telp. 0878-7558-1777

Laporan Pendapatan

No	Nomor Pesanan	Nama	Jenis Bangunan	Bangunan	Warna	Luas Tanah	Tanggal Pelaksanaan	Desain Pilihan	Alamat	No. Telephon	Biaya Akhir
1	PSN001	melindah	Rumah	Baru	merah	75 M ²	2021-02-28	Vintage	solo	082345123433	31000000
2	PSN002	Tika Pratiwi	Rumah	Renovasi	coklat	60 M ²	2021-02-28	American Classic	surakarta	09825283538	25400000
Modal											Rp.13200000,-
Laba											Rp.43200000,-
Total											Rp.56400000,-

Surakarta, 28 Feb 2021
Petugas

Gambar 12. Halaman Laporan

Selanjutnya terdapat halaman komentar yang berisi beberapa data komentar dari pelanggan yang berisi nama pelanggan, email, komentar, penilaian rating, tindakan dan juga balasan dari admin. Terdapat tombol balas untuk menjawab komentar, dan pada halaman tersebut terdapat keterangan yang belum dibalas dengan tulisan “belum dibalas” dan jika sudah akan tampil balasan yang diinputkan seperti Gambar 13.

No	Nama	Email	Komentar	Penilaian	Tindakan	Balasan
1	meiindah	mei@gmail.com	bagus	★★★★★	balas	✓ Terimakasih banyak
2	Tika Pratiwi	tikapratiwi0717@gmail.com	cukup bagus	★★★★	balas	Belum dibalas

Gambar 13. *Halaman Daftar Komentar*

Jika pada halaman data komentar sebelumnya admin mengklik tombol balas maka akan menuju kehalaman balas komentar disini admin dapat meninputkan balasan yang diinginkan dengan tampilan seperti Gambar 14.

> Balas Komentar

Username: Tika Pratiwi

Email: tikapratiwi0717@gmail.com

Komentar: cukup bagus

Penilaian: 4

Balasan:

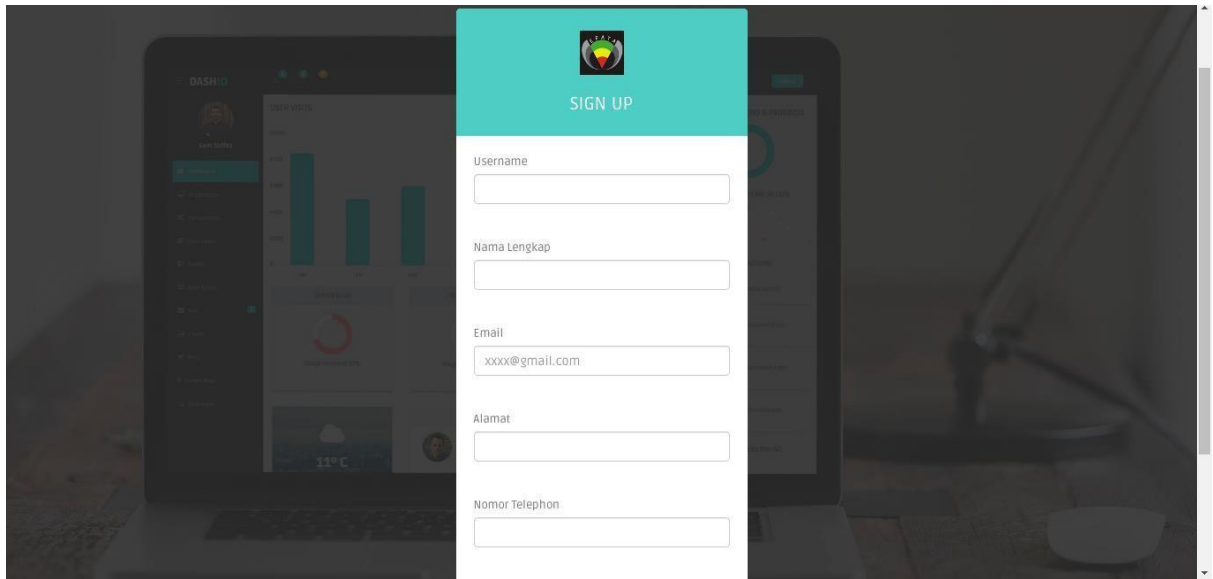
☐ Terima kasih
 ☐ Terimakasih banyak
 ☐ Semoga anda puas dengan desain kami
 ☐ Kita tunggu pesanan berikutnya

[Balas](#)

Gambar 14. *Halaman Balas Komentar*

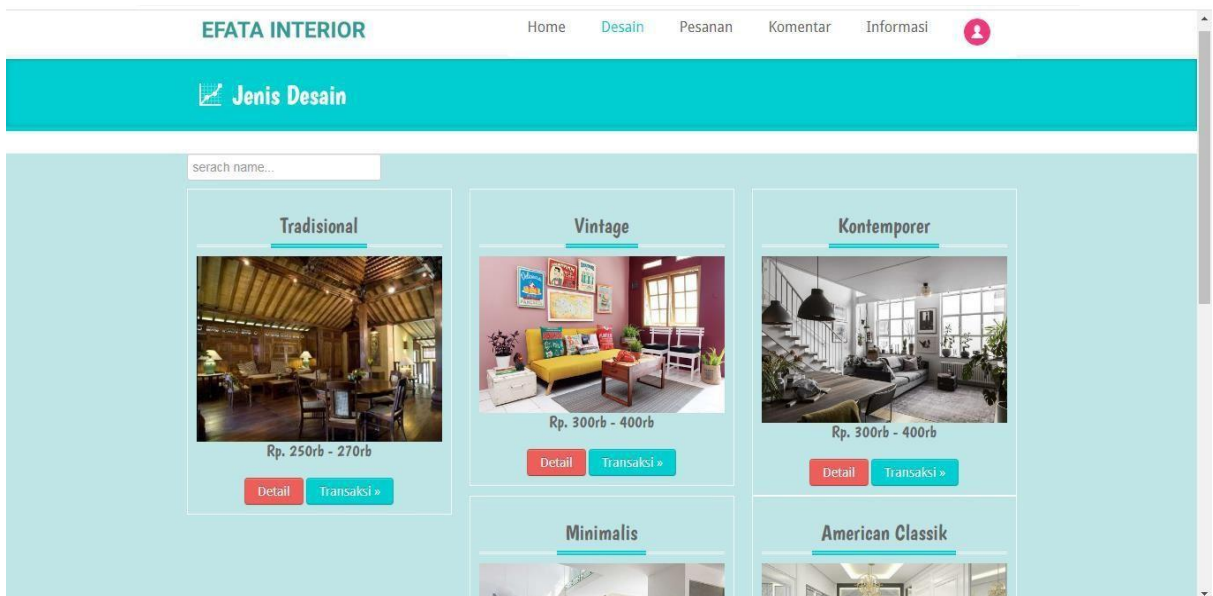
3.1.2 Member

Sebelum melakukan sign in member harus melakukan sign up terlebih dahulu agar terdaftar sebagai member. Member harus mengisi beberapa inputan seperti username, password, nama lengkap, email, alamat, nomor telepon, dan juga password yang sesuai ketentuan jika benar akan menuju halaman sign in dan jika salah akan kembali kehalaman sign up. Tampilan seperti pada Gambar 15 berikut.



Gambar 15. *Halaman Sign up*

Selanjutnya jika telah melakukan sign up admin dapat melakukan sign in tampilan sign in sama seperti admin yang terdapat pada Gambar 4. Jika berhasil sign in akan menuju kehalaman member dan palaman tersebut terdapat menu atau halaman jenis desain berisikan informasi desain apa saja yang terdapat di perusahaan dan terdapat tombol untuk detail desain dan transaksi tampilan seperti Gambar 16.



Gambar 16. *Halaman Jenis Desain*


Pada halaman jenis desain terdapat tombol detail yang akan menuju ke halaman keterangan desain seperti penjelasan dan juga kisaran harga. Dan pada tombol transaksi akan menuju kehalaman Transaksi berisikan beberapa inputan yang harus

diisi seperti jenis bangunan yang terdapat pilihan(rumah, hotel, kos, restoran, kantor), jumlah ruang yang harus desain, jumlah lantai jika terdapat beberapa lantai, warna yang diinginkan, luas tanah yang dimiliki, bangunan termasuk baru/renovasi kebutuhan ruang, budget sesuaidengan kisaran biaya yang dimiliki. Tampilan seperti pada Gambar 17.

Gambar 17. *Halaman Form Transaksi*

Jika transaksi sudah diinputkan dan berhasil dikirim maka selanjutnya akan menuju pada halaman pesanan dalam proses berisikan data seperti nomor pesanan, nama member, jenis bangunan yang dipilih, jumlah ruang, bangunan baru/ renovasi/ jumlah lantai, warna, luas tanah, kebutuhan ruang, alamat, nomor telephon, budget, biaya akhir yang dilakukan dengan persetujuan secara langsung, informasi nomor rekening dan terdapat tombol upload untuk mengupload bukti pembayaran yang telah dikirimkan tampilan seperti Gambar 18.

Pesanan Dalam Proses



Nomor Pesanan	PSN002
Nama	Tika Pratiwi
Jenis Bangunan	Rumah
Jumlah Ruang	2
Bangunan	Renovasi
Jumlah Lantai	1
Warna	coklat
Luas Tanah	60 M ²
Kebutuhan Ruang	ruang tamu, kamar
Alamat	surakarta
Email	tikapratiwi0717@gmail.com
No. Telephon	09825283538
Budget	15jt - 30jt
Biaya Akhir	25400000
NB	Transfer Biaya ke Rekening Bank BRI dengan Nomor Rekening : 0052-01-043340-40-4, Atas Nama : Mega Ayuningtyas
Bukti	<input type="button" value="Upload"/>
Belum Upload Bukti	

Gambar 18. Halaman Pesanan Dalam Proses

Selanjutnya menuju halaman bukti upload yang berisikan inputan file berupa foto bukti pembayaran yang dilakukan member dan jika berhasil akan menuju ke halaman pesanan dalam proses dengan status bukti terkirim. Tampilan pada Gambar 19 untuk inputan file foto bukti pembayaran.

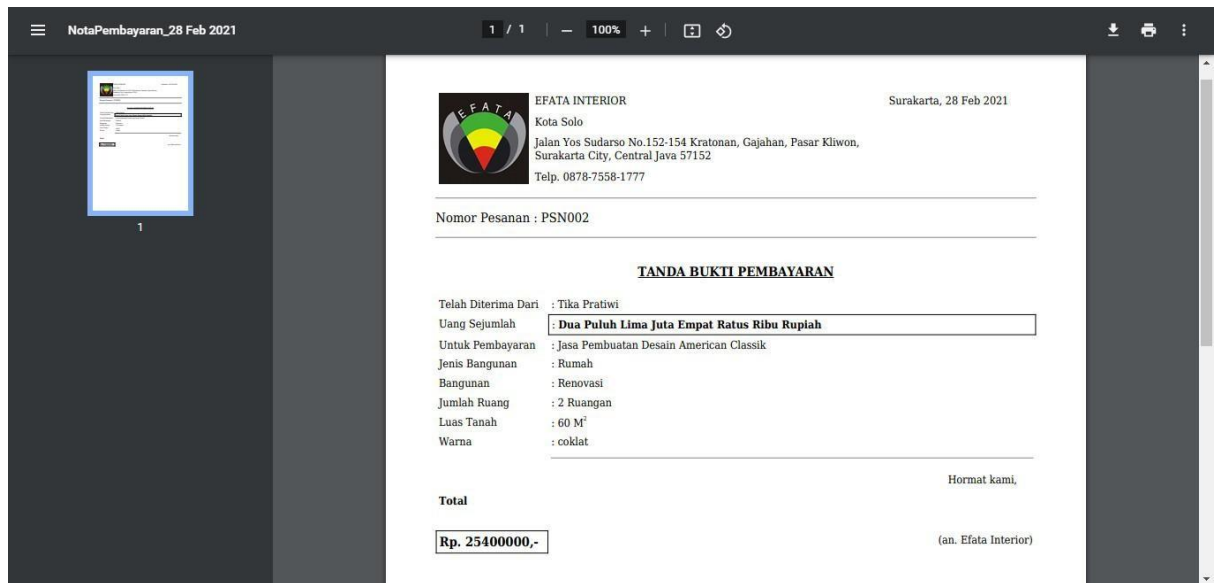
Upload Bukti

No Pesanan : PSN003

Foto Bukti : No file chosen

Gambar 19. Halaman Upload Bukti

Untuk selanjutnya jika pesanan sudah selesai dikerjakan akan menuju pada halaman pesanan selesai berisikan data desain yang sudah terlaksanakan dan berstatus selesai dan terdapat tombol cetak untuk mencetak nota pembayaran. Jika pada halaman pesanan selesai member mengklik tombol cetak maka akan menuju halaman nota yang berisikan detail desain yang telah dipesan dari pelanggan, dan berisi total harga yang telah bayar oleh pelanggan seperti tampilan berikan pada Gambar 20.



Gambar 20. Halaman Nota

Selanjutnya jika pelanggan/member telah melakukan pesanan dan selesai maka dapat memberikan penilaian kepada perusahaan yang terdapat di halaman atau menu komentar berisikan inputan komentar dan juga rating bintang yang dapat diisi member sesuai dengan penilaian yang diberikan. Dibawah inputan komentar juga menampilkan komentar dari pelanggan lainnya, tampilannya seperti Gambar 21.



Gambar 21. Halaman Komentar

3.2 Pengujian Sistem

Pengujian pada sistem ini dilakukan menggunakan *black box testing* dan *SUS*. Pengujian ini dilakukan oleh admin dari perusahaan EFATA Desain Interior dengan memasukkan data-data yang dibutuhkan. Dan untuk untuk member/pelanggan

melakukan pengujian dengan menginputkan transaksi dan juga penilaian. Untuk data pengujian dapat dilihat pada tabel- tabel seperti di bawah ini.

Tabel 1. Pengujian *Blackbox Testing*

No.	Pengujian	Kondisi	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	<i>Sign in</i>	1. <i>Username</i> dan <i>password</i> anda masukkan benar 2. <i>Username</i> dan <i>password</i> yang anda masukkan salah	1. Sistem dapat masuk kehalaman utama admin/member 2. Sistem kembali ke halaman <i>sign in</i>	<i>valid</i>
2.	<i>Log out</i>	Keluar dari halaman admin/member	Sistem berhasil keluar dan kembali ke halaman <i>sign in</i>	<i>valid</i>
3.	<i>Sign up</i>	1. Data <i>sign up</i> yang dimasukkan benar sesuai dengan ketentuan 2. Data <i>sign up</i> yang dimasukkan salah tidak sesuai dengan ketentuan	1. Sistem menunjukkan berhasil <i>sign up</i> dan menui kehalaman <i>sign in</i> 2. Sistem kembali ke halaman <i>sign up</i>	<i>valid</i>
4.	Menu Member Halaman Admin	Menampilkan dan dapat melakukan <i>CRUD</i> pada menu member	Sistem berhasil menampilkan dan melakukan <i>CRUD</i> pada menu member	<i>valid</i>
5.	Menu Desain Halaman Admin	Menampilkan dan dapat melakukan <i>CRUD</i> pada menu desain	Sistem berhasil menampilkan dan melakukan <i>CRUD</i> pada menu desain	<i>valid</i>
6.	Menu Pesanan Halaman Admin	Menampilkan pesanan dan dapat merubah status pesanan	Sistem berhasil melakukan perubahan status pesanan dan menuju kehalaman pesanan selesai	<i>valid</i>
7.	Pesanan Selesai Halaman Admin	Menampilkan pesanan yang sudah selesai dan dapat melakukan print nota dan	Sitem berhasil menuju kehalaman nota dan kehalaman laporan	<i>valid</i>
8.	Menu Komentar Halaman Admin	Menampilkan data komentar dan dapat melakukan balas komentar	Sistem berhasil menampilkan dan balasan komentar berhasil terkirim	<i>valid</i>

9.	Transaksi Halaman Member	Menampilkan data inputan transaksi yang akan diisi pelanggan	Sistem berhasil mengirim pesanan dan menuju ke halaman pesanan dalam	<i>valid</i>
10.	Upload Bukti Halaman Member	Menampilkan inputan berupa gambar bukti tranfer biaya desain	Sistem berhasil mengupload bukti dan terkirim	<i>valid</i>
11.	Komentar Halaman Admin	Menampilkan inputan komentar dan rating, menampilkan komentar dari beberapa pelanggan	Sistem berhasil mengirimkan komentar dan komentar tampil di bawah inputan pada kolom yang disediakan sistem	<i>valid</i>

Tabel 1 merupakan pengujian *blackbox* yang menghasilkan hasil uji yang *valid* sehingga dipastikan sistem berjalan sesuai dengan fungsinya.

Tabel 2. Tabel Pertanyaan Kuisisioner *SUS*

1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya rasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya rasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan orang lain untuk membantu dalam penggunaan sistem ini
5	Saya merasa fitur yang digunakan sudah berjalan sesuai fungsinya
6	Saya merasa ada beberapa hal yang tidak konsisten dalam sistem ini
7	Saya merasa orang dengan mudah memahami penggunaan sistem ini
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri untuk menggunakan sistem ini

Dari Brooke (1986), Pengujian *SUS* memiliki 10 pertanyaan *SUS* sederhana seperti pada tabel 2. Pertanyaan-pertanyaan tersebut sudah ditentukan sebelumnya.

Penjelasan :

- a. *SUS* untuk pertanyaan ganjil bernilai positif
- b. *SUS* untuk pertanyaan genap bernilai negative
- c. Perhitungan :
 - 1) Ganjil setiap penilaian dari responden dikurangi 1 lalu dijumlahkan
 - 2) Genap setiap nilai dihitung dengan cara 5 dikurangi nilai jawaban responden, lalu dijumlahkan

Tabel 3. Tabel Pedoman *SUS SCORE*

>78	A	Excellent
68-78	B	Good
68	C	Okay
51-68	D	Poor
<51	E	Awful

Tabel 3 merupakan tabel pedoman *SUS SCORE* untuk melihat grade dari penilaian pelanggan.

Tabel 4. Tabel Hasil Kuisioner *SUS*

	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	SUM Gani	SUM Gena	SUM TOT		ADIACTI
1	4	1	4	2	4	1	5	2	4	2	16	17	33	82,5	A
2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	15	16	31	77,5	B
3	5	1	4	3	3	1	4	1	4	2	15	17	32	80	A
4	3	2	4	2	4	2	4	3	3	3	13	13	26	65	D
5	4	1	4	1	4	2	5	1	4	1	16	19	35	87,5	A
6	4	1	5	2	5	1	4	1	4	2	17	18	35	87,5	A
7	4	3	4	1	3	1	4	2	5	2	15	16	31	77,5	B
8	5	1	4	1	4	1	5	2	4	1	17	19	36	90	A
9	3	2	5	3	4	1	3	3	4	1	14	15	29	72,5	B
10	4	1	4	2	5	2	4	2	4	2	16	16	32	80	A
11	4	1	4	1	4	2	4	1	4	1	15	19	34	85	A
12	5	2	4	2	4	1	3	1	5	2	16	17	33	82,5	A
Rata- rata															

Tabel 4 merupakan hasil dari kuisioner *SUS* Kuisioner disebarkan kepada 12 pelanggan dan menghasilkan nilai dengan rata-rata 80,625. Diperoleh penilaian D dikarenakan kurang adanya pemahaman sistem serta pendapat yang berbeda dari penguji sistem. Dalam hal ini maka sistem layanan transaksi termasuk kedalam kategori Usable.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Sistem informasi layanan transaksi pesanan pada EFATA Desain Interior ini sudah selesai dibangun. Manfaat dari sistem ini adalah mampu membantu proses transaksi dan membantu pendataan layanan transaksi sehingga memudahkan perusahaan. Setelah pengujian menggunakan *blackbox testing* dan *SUS* maka dapat disimpulkan:

4.1.1 Pengujian *blackbox testing* yang dilakukan sudah menunjukkan bahwa sistem telah sesuai dengan tujuan awal dari pembangunan sistem dan sesuai dengan fungsi yang diharapkan.

4.1.2 Pengujian *SUS* menunjukkan bahwa hasil dari pengujian mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,625 yang dapat disimpulkan bahwa sistem ini termasuk ke dalam kategori *Excellent* atau *Usable*.

Dari pengujian-pengujian yang dilakukan sistem sudah sesuai dengan harapan untuk membantu proses layanan transaksi pada perusahaan ini, tetapi terdapat kendala yaitu pelanggan harus mengirimkan bukti pembayaran sehingga kurang efisien. Sistem ini baru dalam tahap uji coba secara lokal, dan belum adanya akses ke internet. Oleh sebab itu, perlu adanya hosting ke internet terlebih dahulu dari pihak perusahaan.

4.2 Saran

Sistem yang selesai dibangun masih membutuhkan pengecekan transfer biaya secara manual dengan mengupload foto bukti dan perlu adanya fitur otomatis dalam pengecekan transfer biaya. Oleh karena itu, diharapkan untuk mengoptimalkan sistem pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur yang dapat mengecek otomatis transfer biaya tanpa harus melakukan upload foto bukti pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Setiawan, D. (2017). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on. *Jurnal Pendidikan*, X(2), 195–211.
- Kugler, Cecilia 2007. Interior Design Considerations And Developing The Brief . Principal . Sydney, Australia: CK DesignInternational.
- Handojo, R. O., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2014). Perancangan Interior “ Interior World Center ” di Surabaya. *Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra*, 2(2), 245–251.
- Mailasari, M. (2019). Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 8(2), 207. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v8i2.657>
- Moses, K. (2018). A Project Report Submitted in Partial Fulfillment of Bachelor of Information Technology degree . *Designing a Library Management System* .

- Barokati, N. (2017). Application Design Library With gamification concept. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 3(March), 93–102. <http://ejournal.staimnglawak.ac.id/index.php/lentera>.
- Heriyanto, B. D., Kurniawan, I. A., & Taufik, I. (n.d.). Sistem Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter pada SMAS Islamic Centre Web Based Library Application System Using Code Igniter Framework at SMAS Islamic Center. 7(2), 187–196.
- Wahyuni, N., & Sugiarti, I. (2017). Implementasi Pengisian Formulir Informed Consent Kasus Bedah Umum Sebagai Salah Satu Bukti Transaksi Terapeutik Di Rsud Dr. Soekardjo Kota Tasikmalaya Tahun 2017. *Jurnal Manajemen Informasi Kesehatan Indonesia (JMIKI)*, 5(36), 05–18.
- Achmad, A. (2018). Pengaruh Pengguna E-commerce terhadap Transaksi Online Menggunakan Konfirmasi faktor Analisis. *Faktor Exacta*, 11(1), 7. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i1.2306>
- RizMajid, A., Riyadi, A., Wardani, S., Program, M., Teknik, S., Program, D., & Teknik, S. (2016). *Exterior Rumah Berbasis Web Studi Kasus Di*. 79–82.
- Brooke, J. (2020). *SUS : A quick and dirty usability scale SUS - A quick and dirty usability scale*. July.
- Nathiqah, L., Informatika, P. S., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2020). *Sistem informasi transaksi peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan smk psm randublatung*.
- M. M. Gultom and Maryam, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN MATERIAL BANGUNAN PADA TOKO BANGUNAN BERKAH”, *J. Tek. Inform. (JUTIF)*, vol. 1, no. 2, pp. 79-86, Dec. 2020.